

No Skripsi: 950/SKRIPSI/PSI-FIP/01-2021

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KESEPIAN TERHADAP
PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memeroleh Gelar Sarjana Psikologi
Pada Departemen Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia



Disusun oleh:

Yurisa Ayudhira Putri

1601787

DEPARTEMEN PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KESEPIAN TERHADAP
PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG**

Oleh

Yurisa Ayudhira Putri

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memeroleh gelar Sarjana Psikologi di Departemen Psikologi Fakultas Ilmu
Pendidikan

© Yurisa Ayudhira Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2021

© Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

Yurisa Ayudhira Putri, 2021

***PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KESEPIAN TERHADAP PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI KOTA
BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Yurisa Ayudhira Putri

NIM 1601787

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KESEPIAN TERHADAP
PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Sitti Chotidjah, M.A., Psikolog

NIP. 19771205 200604 2 001

Pembimbing II



Muhammad Ariez Musthofa, M.Si

NIP. 19740409 200812 1 002

Mengetahui,

Ketua Departemen Psikologi



Dr. Sri Maslihah, M.Psi., Psikolog

NIP. 19700726 200312 2 001

SKRIPSI INI TELAH DIUJIKAN PADA:

Hari/Tanggal : Senin, 25 Januari 2021

Waktu : 10.00 WIB

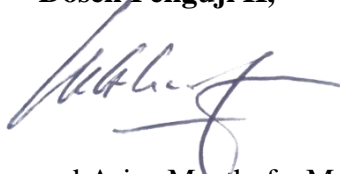
Tempat : Ruangan 1 Departemen Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia

Penguji Terdiri Dari:

Dosen Penguji I,

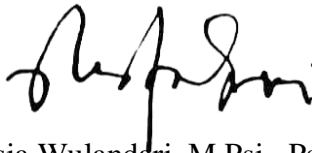
Dr. Dra. Herlina, M.Pd., Psikolog
NIP. 19660516 200012 2 002

Dosen Penguji II,



Muhammad Ariez Musthofa, M.Si
NIP. 19740409 200812 1 002

Dosen Penguji III,



Anastasia Wulandari, M.Psi., Psikolog
NIP. 19780208 200604 2 002

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

Peneliti,



Yurisa Ayudhira Putri
NIM. 1601787

Yurisa Ayudhira Putri, 2021

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE DAN KESEPIAN TERHADAP PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KESEPIAN TERHADAP PERILAKU AGRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG**” sepenuhnya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pegutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2021
Yang membuat pernyataan,

Yurisa Ayudhira Putri
NIM 1601787

KATA PENGANTAR

Berawal dari salah satu anggota keluarga peneliti yang semakin hari semakin sulit untuk berhenti bermain *game online*. Tak jarang juga anggota keluarga lain menasihatinya namun selalu dihiraukan. Selain itu, ia juga memiliki sikap yang keras dan agresif. Berdasarkan pengalaman tersebut peneliti ingin mengetahui sejauh mana dampak dari kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang peneliti temukan, menyebutkan bahwa terdapat dampak negatif yang disebabkan dari kecanduan bermain *game online*. Sehingga timbul rasa ingin tahu peneliti untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* dan Kesepian Terhadap Perilaku Agresi Pada Remaja di Kota Bandung”**.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas ridhoNya peneliti dapat melewati seluruh hambatan dan kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Departemen Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkaitan, khususnya remaja pengguna *game online*, orang tua, dosen pembimbing dan para pembaca untuk menambah wawasan.

Dalam mengakhiri pengantar ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Namun, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penelitian ini. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Bandung, Januari 2021

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas izin serta kasih sayang-Nya, penelitian ini dapat terselesaikan. Selama proses menyusun penelitian ini, peneliti sangat menyadari bahwa besarnya bantuan pihak-pihak di sekitar peneliti. Oleh karena itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang terlibat untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini diantaranya adalah:

- a. Dedi Supriadi dan Ema Rismawaty, sebagai orang tua peneliti yang selalu mendukung, memberi motivasi, serta mendoakan peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
- b. Yuvika Kintara Putri dan Yusuf Dafa Ibrahim, sebagai adik peneliti yang selalu memberi semangat, selalu bersedia mendengar keluhan peneliti dan selalu bersedia menghibur peneliti disaat sedang mengeluh.
- c. Kepala Departemen Psikologi, Universitas Pendidikan Indonesia, Ibu Dr. Sri Maslihah, M. Psi, Psikolog atas bantuan dan dorongan kepada peneliti untuk segera menyelesaikan studi di Departemen Psikologi.
- d. Dosen Pembimbing skripsi peneliti, Ibu Sitti Chotidjah, M.A., Psikolog dan Bapak Muhammad Ariez Musthofa M.Si atas segala bimbingan dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- e. Dosen Wali peneliti, Ibu Ita Juwitaningrum, S.Psi., M.Pd. atas bimbingan dan dukungan selama peneliti melakukan studi di Departemen Psikologi.
- f. Miftaahul Fauzi S.T, yang selalu bersedia membantu peneliti, mendengarkan keluhan peneliti serta memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- g. Teman-teman seperjuangan peneliti Felicia, Salsabila A, Sisky, Mira, Wulan, Raihan Z, Mega, Fitria serta Adzkia yang selalu bersedia berdiskusi, memberikan semangat, bantuan dan doa sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

- h. Erika, Karina, Shofi, dan Adifa yang selalu memberikan motivasi dan membantu peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
- i. Teman-teman Psikologi UPI 2016 yang telah memberikan motivasi serta dukungan selama peneliti menempuh perkuliahan.

Bandung, Januari 2021

Yurisa Ayudhira Putri

ABSTRAK

Yurisa Ayudhira Putri (1601787). *Pengaruh Kecanduan Game Online dan Kesepian terhadap Perilaku Agresi pada Remaja di Kota Bandung.* Skripsi. Departemen Psikologi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. (2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dan kesepian terhadap perilaku agresi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 353 orang yaitu remaja usia 15-21 tahun yang bermain *game online* 2-10 jam/minggu atau lebih, game yang dimainkan mengandung unsur agresivitas dan domisili Kota Bandung. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *accidental/incidental sampling* dengan karakteristik yang sudah peneliti tentukan. Peneliti menggunakan 3 alat ukur dalam penelitian ini, yaitu *Game Addiction Scale* milik Lemmens dkk (2009), *The De Jong Gierveld Loneliness Scale* milik De Jong Gierveld & Van Tilburg (2006) dan *Aggression Questionnaire Scale* milik Buss dan Perry (1992). Metode analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yaitu teknik analisis regresi linear sederhana dan regresi linear berganda menggunakan *Software SPSS* Versi 20,0. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresi dan terdapat pengaruh kesepian terhadap perilaku agresi. Selain itu terdapat hubungan antara ketiganya yaitu terdapat pengaruh kecanduan *game online* dan kesepian terhadap perilaku agresi.

Kata kunci: Remaja, Kecanduan *Game Online*, Kesepian, Perilaku Agresi

ABSTRACT

Yurisa Ayudhira Putri (1601787). *The Influence of Online Gaming Addiction and Loneliness on Aggression Behavior of Adolescents in Bandung.* Under Graduate Thesis. Department of Psychology. Faculty of Education, University of Education Indonesia. Bandung. (2021).

This study aims to find out the influence of online gaming addiction and loneliness on aggression behavior. The sample in this study amounted to 353 people, namely teenagers aged 15-21 years who played online games 2-10 hours / week or more, games played containing elements of aggressiveness and domicile of Bandung City. Sampling techniques used in this study are accidental / incidental sampling with the characteristics that researchers have determined. Researchers used 3 measuring instruments in this study, namely Game Addiction Scale by Lemmens et al (2009), The De Jong Gierveld Loneliness Scale by De Jong Gierveld & Van Tilburg (2006) and Aggression Questionnaire Scale by Buss and Perry (1992). The data analysis method used to answer the hypothesis is simple linear regression analysis technique and multiple linear regression using SPSS software version 20.0. The result of this study is that there is an influence of online gaming addiction on aggression behavior and there is an influence of loneliness on aggression behavior. In addition, there is a relationship between the three, namely the influence of online gaming addiction and loneliness on aggression behavior.

Keywords: Adolescents, Addiction to Online Games, Loneliness, Aggression Behavior

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Struktur Organisasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Kesepian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
D. Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
E. Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Lokasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Prosedur Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.

F. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
G. Proses Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Gambaran Responden Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
C. Gambaran Kesepian	Error! Bookmark not defined.
D. Gambaran Perilaku Agresi	Error! Bookmark not defined.
E. Hasil Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
F. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
G. Keterbatasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	x

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Game Call of Duty	Error! Bookmark not defined.
Gambar 1. 2 Game Age of Empires	Error! Bookmark not defined.
Gambar 1. 3 Game Grand Theft Auto V Online.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Gambaran Responden pada Dimensi Kecanduan Game Online.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Gambaran Responden pada Dimensi Kesepian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Gambaran Responden pada Dimensi Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Game Addiction Scale.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Penskoran Item Game Addiction Scale	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Uji Reliabilitas Item Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kategorisasi Skor Variabel Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen The De Jong Gierveld Loneliness Scale...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Penskoran Item The De Jong Gierveld Loneliness Scale.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas Item Kesepian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kategorisasi Skor Variabel Kesepian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Skala Aggression Questionnaire	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Penskoran Item Skala Aggression Questionnaire....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Uji Reliabilitas Item Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Kategorisasi Skor Variabel Perilaku Agresi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Gambaran Responden Berdasarkan Usia	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Gambaran Responden Berdasarkan Tinggal Bersama	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Gambaran Responden Berdasarkan Seberapa sering subjek bermain game online	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Gambaran Responden Berdasarkan Genre Game Online yang sering dimainkan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Gambaran Responden Berdasarkan Apakah subjek pernah terlibat dalam perkelahian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Gambaran Umum Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Uji Beda Kecanduan Game Online Berdasarkan Demografi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Gambaran Umum Kesepian	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Beda Kesenian Berdasarkan Demografi **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11 Gambaran Umum Perilaku Agresi.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12 Hasil Uji Beda Perilaku Agresi Berdasarkan Demografi **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 13 Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Agresi .. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 14 Besaran Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Agresi.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 15 Pengaruh Kesenian terhadap Perilaku Agresi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16 Besaran Pengaruh Kesenian terhadap Perilaku Agresi **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17 Pengaruh Kecanduan Game Online dan Kesenian terhadap Perilaku Agresi
.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18 Besaran Pengaruh Kecanduan Game Online dan Kesenian terhadap Perilaku
Agresi **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Adlis, Adrafika. (2014). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa UNIVERSITAS ISLAM RIAU PEKANBARU. *Pekanbaru : Jom FISIP Volume 1 No.2 – Oktober 2014*.
- Amanda, Agustina R. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Universitas Mulawarma : eJournal Ilmu Komunikasi Volume 4, Nomor 3, 2016:290-304*.
- Amirullah. (2015). Populasi Dan Sampel (pemahaman, jenis, dan teknik). *Malang : Bayumedia Publishing Malang*.
- Apriyanti, M., & Harmanto. (2015). Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain *Game Online* (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan kewarganegaraan, 3 (3), 994-1008*.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek. *Jakarta : Rineka Cipta*.
- Arjadi, Retha. (2015). Adiksi *Game Online* pada Remaja dan Cara Bijak Menyikapinya. *Kompas.com, 11/02/2015, 20:00 WIB*. Diakses pada tanggal 11 November 2019, (<https://palembang.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/Adiksi.Game.Online.pada.Remaja.dan.Cara.Bijak.Menyikapinya?page=all>).
- Arriani, Farah. (2014). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI Volume 8 Edisi 2, November 2014*.
- Aulya, Annisa, Ilyas, Asmidir & Ifdil. (2016). PERBEDAAN PERILAKU AGRESIF SISWA LAKI-LAKI DAN SISWA PEREMPUAN. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia Volume 2 Nomor 1, April 2016*.
- Baron, R.A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial. Jilid 2, Edisi ke-10*. (R. Juwita, dkk., Penerj.). Erlangga, Jakarta.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). *The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63, 452-459*.
- Chaplin, James P. (2006). Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan Kartini Kartono). *Jakarta : PT Raja Grafindo Persada*.

- Cosan, D. (2014). *An Evaluation of Loneliness. The European Proceedings of Social and Behavioural Science*, 103-110.
- Dariyo, Agoes & Widiyanto, Mikha A. (2013). Pengaruh Kesepian, Motif Persahabatan, Komunikasi On Line dan Terhadap Penggunaan Internet Kompulsif pada Remaja. *Jurnal Psikologi Volume 11 Nomor 2, Desember 2013*.
- De Jong Gierveld, J., & Van Tilburg, T. (2006). "A Six-Item Scale for Overall, Emotional and Social Loneliness: Confirmatory Tests on Survey Data." *Research on Aging, Vol. 28, pp. 582-598*.
- Dini, Ferina Oktavia & Indrijati, Herdina. (2014). Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasyarakatan Anak Blitar. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental Vol. 03 No. 03, Desember 2014*.
- Creswell, John. W. (2012). *Educational Research, Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. 4th. Boston : Pearson*.
- Efendi, A.N. (2014). Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. *Surakarta*.
- Ghufron, M., & Risnawati, R. (2010). Teori-Teori Psikologi. *Yogyakarta : PT Ar Ruz Media*.
- Griffith. (1995). *Videogame Addiction and its Treatment*. J Contemp Psychother. DOI 10.1007/s10879-009-9118-4.
- Gürsoy, F., & Biçakçi, M.Y.,(2006). *A study on the loneliness level of adolescents. Journal of qafqaz university number 18, 140-146. Ankara-Turkiye*.
- Hidayati, Diana Savitri. (2015). *Self Compassion Dan Loneliness. Jurnal Ilmu Psikologi Terapan Vol. 03, No.01 Januari 2015*
- Hurlock, B. Elizabeth. (2003). Psikologi Perkembangan. *Jakarta: Erlangga*.
- Imran, A.H. (2012). Peran Pemahaman Variabel Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif. *INSANI, ISSN : 0216-0552 NO. 13, 2 Desember 2012*.
- Kapoh, Gerry F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik Tahun VIII No. 15 / Januari – Juni 2015*.

- Kurniawan, Drajat Edy. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 13 No. 1 Januari-Juni 2017*.
- Kusumawati, Rosi, Aviani, Yolivia, Irna & Molina, Yosi. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP, Vol. 8, No. 1, Mei 2017, hal. 88-99*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). *Development And Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology, 12 (1), 77-95*.
- Masya, Hardiyansyah & Candra, Dian Adi. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling 03 (1) (2016) 153-169*.
- Masyita, R.A. (2016). Faktor Penyebab Bermain Game Oonline Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. *Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri, Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Mental Health Foundation. (2010). *The mental health foundation survey*. Laporan Penelitian, Mental Health Foundation. Mental Health Foundation. (2010). *The lonely society?*, 2010. Inggris: Mental Health Foundation.
- Ningtyas, Yuhana D.S. (2012). Hubungan *Self Control* Dan *Internet Addiction* Pada Mahasiswa. *Semarang : Journal of Social and Industrial Psychology 1 (1) (2012)*.
- Nirwanda, Cesaria Septa & Ediati, Annastasia. (2016). Adiksi *Game Online* Dan Keterampilan Peyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Empati, Januari 2016, Volume 5(1), 19-23*.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158*.
- Nurfaujiyanti. (2010). Hubungan Pengendalian Diri (*Self Control*) dengan Agresivitas Anak Jalanan. *Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Permatasari, I., & Harmanto. (2016). Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain Game Online Di Sma Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal kajian Moral dan Kewarganegaraan, Vol. 03, No. 04 , 1408-1422*.

- Pratiwi, R.R, Yakub, E & Umari, T. (2018). *Students Online Game Addiction And Aggressive Behavior At SMP NEGERI 14 Pekanbaru. JOM FKIP VOLUME 5 EDISI 1 Januari – Juni 2018.*
- Rachmawati, Ai Rika. (2018). *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34Juta Orang. 6 Agustus 2018, 11:47 WIB.* Diakses pada tanggal 1 Desember 2019, (<https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr-01299954/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>)
- Ramdhani, Dendi. (2019). RSJ Jabar Tangani 81 Pasien Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game. *Kompas.com*, 29 November 2019, 09.47 WIB. Diakses pada tanggal 12 Maret 2020, (<https://bandung.kompas.com/read/2019/11/29/09472501/rsj-jabar-tangani-81-pasien-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game?page=all#source=clicktitle>)
- Ramdhani, Dendi. (2019). Pasien Kecanduan Game di RSJ Jabar Terus Betambah. *Kompas.com*, 19 Desember 2020, 11.40 WIB. Diakses pada tanggal 12 Maret 2020, (<https://regional.kompas.com/read/2019/12/19/11402691/pasien-kecanduan-game-di-rsj-jabar-terus-bertambah?page=all>)
- Restu, Y. & Yusri. (2013). Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling Volume 2 Nomor 1 Januari 2013.*
- Ridwan & Akdon. (2013). Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. *Bandung: Alfabeta.*
- Rondo, A.A.A., Wungouw, H.L.S., & Onibala, Franly. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMAN 2 RATAHAN. *e-journal Keperawatan (e-Kp) Volume 7 Nomor 1, Mei 2019.*
- Sagara, Satria., & Masykur, Achmad Mujab. (2018). Gambaran Online Gamer. *Jurnal Empati, April 2018, Volume 7 (Nomor 2), halaman 418-424.*
- Santoso, D.R.Y & Purnomo T.J. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017 Halaman: 027-044.*
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja. Edisi ke-6.* (S. B. Adelar & S. Saragih, Penerj.). Erlangga, Jakarta.
- Selular. (2019). Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak. 16 July 2019 07:22 WIB. Diakses pada tanggal 1 Desember

2019, (<https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>).

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.

Suplig, Maurice Andrew. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *JURNAL JAFFRAY, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017*.

Susanti, Aas. (2019). Hubungan Antara *Self-Compassion* Dan *Loneliness* Pada Remaja. *Skripsi, Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta*.

Susantyo, Badrun. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Informasi, Vol. 16 No. 03 Tahun 2011*.

Syahrar, Ridwan. (2015). Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya. *Universitas Tadulako : Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92 ISSN: 2443-2202*.

Syarif, Firman. (2017). Hubungan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Warga Asrama Komplek Asrama Ayu Sempaja. *Samarinda : PSIKOBORNEO, Volume 5, Nomor 2, 2017 : 267-280*.

Syukur, M. (2016). Gara-gara *Game Online*, Remaja Pekanbaru Habisi Nyawa Teman Karib. 22 Jan 2016, 15:09 WIB. Diakses pada tanggal 11 November 2019, (<https://www.liputan6.com/regional/read/2418301/gara-gara-game-online-remaja-pekanbaru-habisi-nyawa-teman-karib>).

Tanjung, Vetty Putri. (2015). *Game Online* Dan Agresivitas Anak Usia SMP Di Sidoarjo. *KANAL. Vol. 4, No.1, September 2015, Hal. 63-80*.

Ulfa, Mimi. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Pekanbaru : JOM FISIP Vol. 4 No. 1 – Februari 2017*.

Welang, Andrew., Pasiak Taufik & Wongkars, Djon. (2018). GAMBARAN KINERJA OTAK PADA ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN INSTRUMEN ISHA. *Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR), Volume 1, Nomor 2, Desember 2018*.

World Health Organization. (2018). *Gaming Disorder*.

- Young, K.S. (2009). “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents.*” *The American Journal of Family Therapy* vol. 37, pp. 355-372.
- Yurni. (2015). Perasaan Kesepian Dan Self-Esteem Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.15 No.4 Tahun 2015.*
- Zhafarina. (2014). Perilaku Agresif Remaja Ditinjau Dari Konformitas Teman Sebaya. *Universitas Negeri Semarang.*